

Penggunaan Bahasa Kasar sebagai Bentuk Komunikasi dalam Bahasa Palembang Antarpemain *Mobile Legends*

M. Daffa Alfaridzi¹

Universitas Bina Darma¹, Palembang, Indonesia
Jalan A Yani lorong Arohim Kel. Tangga takat, Kec, Seberang Ulu II

Corresponding email: Muhamaddafa2354@gmail.com

Received: 11 September 2024 Reviewed: 14 September 2024 Accepted: 1 December 2024

Abstract: This research explores the use of abusive language as a form of communication among *Mobile Legends* players in Palembang and its impact. Using a qualitative method with a descriptive approach, the study collects data through direct interviews and screenshots of chats containing abusive language. The analysis process includes organizing the data, presenting it, and drawing conclusions. The study found 15 examples of abusive language, which are divided into six types: references to animals, body parts, adjectives, nouns, verbs, and people. These types of harsh words are used for various reasons, such as expressing anger, teasing, or intimidating other players. The research highlights how abusive language is often a part of in-game communication but can affect relationships and emotions among players. While some players see it as normal in competitive gaming, the use of such language raises concerns about its potential negative impact. This study shows the importance of understanding how players communicate during games and encourages creating healthier ways to interact in the gaming world. By identifying the common types of abusive language, this research adds to the conversation about online behaviour and its effects on people.

Keywords: Abusive language, communication, impact of abusive language. mobile legends, Palembang language,

Abstrak: Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan bahasa kasar sebagai bentuk komunikasi di antara pemain *Mobile Legends* di Palembang serta dampaknya. Dengan menggunakan metode kualitatif dan pendekatan deskriptif, data dikumpulkan melalui wawancara langsung dan tangkapan layar chat yang mengandung bahasa kasar. Proses analisis data meliputi pengorganisasian data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menemukan 15 contoh penggunaan bahasa kasar yang terbagi ke dalam enam jenis, yaitu kata-kata yang merujuk pada hewan, bagian tubuh, kata sifat, kata benda, kata kerja, dan orang. Jenis-jenis bahasa kasar ini digunakan untuk berbagai tujuan, seperti meluapkan kemarahan, mengejek, atau menakut-nakuti pemain lain. Penelitian ini menunjukkan bagaimana bahasa kasar sering menjadi bagian dari komunikasi dalam permainan, tetapi juga dapat memengaruhi hubungan dan emosi antar pemain. Meskipun beberapa pemain menganggapnya sebagai hal yang biasa dalam permainan kompetitif, penggunaan bahasa seperti ini menimbulkan kekhawatiran tentang dampak negatif yang mungkin terjadi. Penelitian ini menekankan pentingnya memahami cara pemain berkomunikasi selama bermain dan mendorong terciptanya cara interaksi yang lebih sehat dalam dunia game. Dengan mengidentifikasi jenis-jenis bahasa kasar yang umum digunakan, penelitian ini berkontribusi pada diskusi tentang perilaku daring dan dampaknya terhadap individu.

Kata kunci: Bahasa kasar, komunikasi, dampak bahasa kasar, mobile legends, bahasa Palembang,

1. PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat utama dalam berkomunikasi yang digunakan manusia untuk berinteraksi seperti menyampaikan informasi,

menyampaikan perasaan, dan pikiran. Bahasa bisa diungkapkan melalui lisan ataupun tulisan. Bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi harus memiliki pemahaman yang baik antar pengirim dan penerima pesan agar komunikasi

menjadi efektif. Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling efektif dalam menyampaikan pesan, pikiran, perasaan, tujuan kepada orang lain, dan memungkinkan untuk menciptakan kerja sama antar manusia. Sehingga peran bahasa menjadi sangat dominan dalam berbagai aktivitas keseharian manusia. Mailani dkk., (2022) mengungkapkan bahwa bahasa berperan sentral dalam membangun hampir seluruh informasi dan komunikasi. Dalam berkomunikasi setiap bangsa memiliki budaya dan karakter berbeda-beda yang berpengaruh terhadap kegiatan berbahasa sehari-hari. Menurut Tjahyanti (2020) bahasa kasar adalah istilah yang mencakup kata-kata dan frasa kasar/kotor, baik lisan maupun tulisan. Penggunaan bahasa kasar yang tidak terkendali di media sosial disebabkan oleh kurangnya alat yang efektif untuk menyaring bahasa yang menyinggung di media sosial, kurangnya empati di kalangan masyarakat, dan kurangnya bimbingan orang tua. Bahasa yang menyinggung di jejaring sosial perlu disaring agar anak-anak dan remaja tidak terpapar dan mempelajarinya. Namun, hampir tidak mungkin untuk memfilter bahasa yang menyinggung secara manual di jejaring sosial karena banyaknya orang yang menggunakannya. Saat ini, sering kali dijumpai banyak bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi memiliki makna dan tujuan yang membuat lawan komunikasi merasakan keadaan dan perasaan yang tidak nyaman dan tersinggung karena merasa terhina hingga berujung ke emosional. Hal tersebut terjadi dikarenakan bahasa kasar yang digunakan sebagai bentuk perasaannya terhadap lawan komunikasinya. Bahasa kasar yang digunakan dalam berkomunikasi memiliki berbagai kategori

seperti, bahasa kasar berupa sebutan hewan, kondisi, agama, suku, keluarga, aktivitas, profesi, objek, dan bagian tubuh (Almajid, 2019).

Bahasa kasar tersebut biasanya banyak ditemui pada jejaring sosial seperti sosial media dan *game online* (Tjahyanti, 2020). Salah satu *game online* yang banyak mengundang bahasa kasar yaitu *Mobile Legends* (Aulia Tri Utami dkk., 2022). Kata-kata atau kalimat kasar di *Mobile Legends* biasanya terjadi ketika pemain sedang dalam keadaan emosional maka pemain tersebut akan melontarkan bahasa kasarnya sebagai bentuk perasaannya pada lawan bermainnya tersebut. Karena dalam kompetisi ada pemain yang memancing emosi atau menekan pemain lain, kondisi emosional ini seringkali memicu penggunaan bahasa kasar. ditambah lagi dengan penggunaan nama samaran dan profil palsu membuat si pemain lebih bebas untuk menggunakan bahasa kasarnya tanpa adanya rasa takut dan bebas dari ancaman dari lawan komunikasinya. Bahasa kasar yang diucapkan oleh pemain biasanya memiliki target, kategori dan level tertentu, dan setiap umpatan kasar akan tertuju untuk target tertentu. Saat ini *game online Mobile Legends* menjadi game yang populer di kalangan pecinta *game online* (Aulia Tri Utami dkk., 2022). khususnya di Indonesia, sehingga banyak pula dampak yang ditimbulkan oleh pemain tersebut khususnya bahasa kasar yang digunakan saat bermain.

Bahasa Palembang merupakan salah satu dialek Melayu. Bentuk dan struktur mempunyai kemiripan dengan dialek Melayu lainnya (Ariana, 2011). Dalam konteks komunikasi, bahasa Palembang seringkali dianggap lebih lugas, ekspresif, dan terkadang dapat terkesan kasar bagi

orang yang tidak terbiasa. Namun, bagi masyarakat Palembang sendiri, penggunaan bahasa Palembang dalam komunikasi sehari-hari merupakan hal yang lumrah dan dianggap sebagai bagian dari identitas budaya lokal. Perbedaan yang paling jelas antara bahasa Palembang dan bahasa kasarnya terletak pada tingkat kesantunan dan etika berbicara. Masyarakat Palembang cenderung menggunakan kosakata yang lebih halus dan sopan, terutama dalam situasi formal atau saat berbicara dengan orang yang lebih tua atau dihormati. Sementara bahasa kasar yang digunakan lebih vulgar, mengandung banyak kata-kata yang tidak pantas, dan lebih ekspresif.

Sebagai acuan dalam penelitian ini, penelitian terdahulu yang serupa pernah dilakukan oleh beberapa orang. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Fajri (2017) yang berjudul “Perilaku Berbahasa Youtuber Gaming *Mobile Legends*”. Penelitian ini menunjukkan bahwa register dalam permainan *Mobile Legend* didominasi oleh penggunaan kata, frasa, dan abreviasi berbahasa Inggris. Perilaku berbahasa yang muncul cenderung negatif, ditandai dengan campur kode dan penggunaan kata-kata makian. Hal ini berdampak pada ancaman terhadap eksistensi bahasa Indonesia serta dapat memengaruhi hubungan sosial dalam masyarakat. Penelitian kedua berjudul “Kekerasan Verbal dalam Konten Gaming di Youtube (Analisis Isi Kualitatif Ulasan Konten Permainan Online *Maincraft* Dan *Mobile Legends* Pada Akun Youtube *Miuveox* dan *Brandonkent Everthing*) yang diteliti oleh Wahdiyati & Dwi Putra (2022). Penelitian ini mengkaji kekerasan verbal yang muncul dalam ulasan video game *Maincraft* dan *Mobile Legends* pada akun *Miuveox* dan

BrandonKent Everything di Youtube. Masalah penelitian ini dianalisis melalui paradigma konstruktivisme, pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi kualitatif serta jenis penelitian deskriptif. Selain itu penelitian ini juga menggunakan teori komunikasi verbal dan berbagai konsep yang relevan untuk digunakan sebagai alat bedah terkait kekerasan verbal sebagai masalah penelitian. Hasil penelitian menemukan kekerasan verbal di dalam video *Miuveox* dan *BrandonKent Everything* sarat dengan perkataan kotor berupa, umpatan dan kata tidak senonoh untuk mengekspresikan kekesalan, kekaguman dan kesenangan. Selain itu ditemukan faktor-faktor yang melatarbelakangi kekerasan verbal dalam konten gaming ini adalah faktor lingkungan yang membentuk kepribadian pembuat konten serta kepentingan ekonomi yakni upaya meraup keuntungan sebanyak-banyaknya bagi pembuat konten. Kekerasan verbal di dalam konten ulasan permainan *Minecraft* dan *Mobile legend* dalam akun *Miuveox* dan *BrandonKent Everything* berupa umpatan dan makian dari ungkapan perasaan yang menekan saat melakukan permainan.

Selanjutnya, penelitian Tjahyanti (2020) yang berjudul “Pendeteksian Bahasa Kasar (*Abusive Language*) dan Ujaran Kebencian (*Hate Speech*) Dari Komentar di Jejaring Sosial”. Penelitian ini meneliti pendeteksian bahasa kasar dan ujaran kebencian di jejaring sosial, yaitu Tweeter. Adapun Sukmono (2020) meneliti Sarkasme Pada Post-Literasi Dan Pra-Literasi Dalam Media Youtube (*Kanal Game Online*). Hasil dari penelitian ini yaitu, ditemukan enam akun pemilik kanal gaming yang terbukti melakukan enam jenis pelanggaran kesantunan

berbahasa. Perbedaan penelitian terkait dengan penelitian ini yaitu ada pada objek dan permasalahan yang diteliti. Peneliti terkait melakukan penelitian pada media Youtube untuk menemukan pelanggaran kesantunan berbahasa.

Sari dan Nurwahyuni (2020) meneliti tentang Dampak *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas V SD. Hasil penelitian keduanya menunjukkan *game online mobile legends* berdampak bagi perkembangan emosi siswa. Dampak positif yaitu memberi kesenangan, melatih bahasa asing dan menambah pertemanan. Dampak negatif nya yaitu mudah marah, berkata kasar, melakukan tindakan fisik, kurang sopan dan tidak patuh, melalaikan tugas serta menimbulkan rasa malas. Perbedaan yang condong pada penelitian terkait dengan penelitian ini yaitu pada permasalahan dan subjek pada penelitiannya. Penelitian terkait menunjukkan dampak dari *Mobile Legend* dengan subjek penelitian siswa kelas V SD. Dari seluruh penelitian terdahulu di atas, belum ditemukan topik yang membahas tentang penggunaan bahasa kasar dalam bahasa Palembang yang dilakukan antarpemain *Mobile Legends*. Oleh karenanya, peneliti menganggap isu ini cukup signifikan untuk diteliti karena fenomena ini mencerminkan dinamika linguistik yang kompleks dalam konteks budaya lokal dan globalisasi digital. Penelitian ini penting untuk memahami bagaimana bahasa daerah seperti bahasa Palembang digunakan dan dimodifikasi dalam komunikasi modern, terutama dalam platform yang memiliki audiens lintas budaya seperti *Mobile Legends*. Selain itu,

penggunaan bahasa kasar dapat berdampak pada norma-norma sosial, hubungan interpersonal, dan persepsi identitas budaya masyarakat Palembang. Studi ini juga berkontribusi pada wacana yang lebih luas mengenai bagaimana permainan daring memengaruhi perilaku berbahasa, potensi erosinya terhadap nilai-nilai budaya lokal, dan implikasinya terhadap keberlanjutan bahasa daerah di era digital.

2. METODOLOGI PENELITIAN

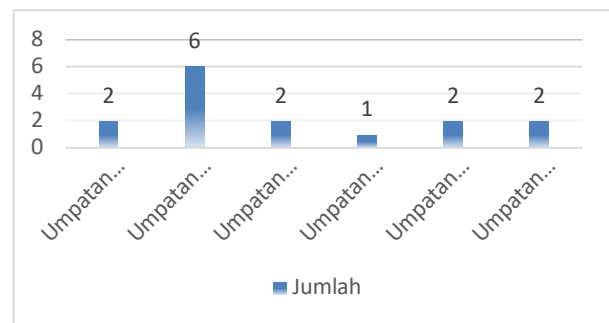
Penelitian ini merupakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Fratiwi & Jumaidin (2023) penelitian kualitatif adalah penyusunan hasil penelitian menggunakan penjabaran kata-kata kalimat yang terstruktur dan sistematis. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu, observasi dan dokumentasi. Tujuan dari pengumpulan data adalah untuk menyediakan bukti dan dokumentasi yang konkrit terkait penggunaan bahasa kasar. Jenis data dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari lapangan (Kaharuddin, 2021). Sumber data dalam penelitian ini adalah bahasa kasar yang digunakan oleh pemain *Mobile Legend*. Data sekunder adalah data yang bersumber dari data-data dokumen. Menurut Samsu. S (2021) data sekunder adalah data yang

diperoleh dari sumber lain selain sumber yang diteliti untuk mendukung penelitian. Sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa buku, jurnal, dan lain sebagainya yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan.

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah tulisan dan lisan. Dokumentasi dalam bentuk tulisan berupa screenshot dan sumber tertulis lain yang mengandung bahasa kasar, transkrip dari percakapan atau konten audio/video yang memuat bahasa kasar, sedangkan dokumentasi dalam bentuk lisan berupa rekaman audio dari percakapan yang mengandung bahasa kasar. Peneliti melakukan analisisnya dengan menggunakan analisis isi, yaitu metode yang mengkaji dokumen data berupa teks, gambar, simbol, dan lain-lain. Analisis isi merupakan metode penelitian yang menarik kesimpulan yang dapat direproduksi dan valid dari data dengan memperhatikan konteks. Analisis isi sebagai metode penelitian melibatkan prosedur khusus dalam mengolah data ilmiah dengan tujuan menyampaikan wawasan, membuka wawasan baru, dan menyajikan fakta (Fratiwi & Jumaidin, 2023). Penelitian ini menggunakan analisis konten untuk mengkaji dokumen berupa ungkapan bahasa yang menyinggung dalam game Mobile Legend. Dengan menggunakan analisis konten, peneliti dapat mengetahui bahasa ofensif apa saja yang terdapat pada game Mobile Legend.

3. HASIL

Hasil penelitian pada Penggunaan Bahasa Kasar sebagai Bentuk Komunikasi dalam Bahasa Palembang Antar Pemain *Mobile Legends* ditemukan sebanyak 15 data dari 6 jenis umpatan bahasa kasar pada permainan *Mobile Legends*. Data tersebut memberikan gambaran kepada peneliti untuk menganalisis penggunaan bahasa kasar dalam bahasa Palembang yang digunakan pemain *Mobile Legends*. Data yang ditemukan kemudian dikumpulkan kedalam sebuah tabel dan dikategorikan sesuai dengan jenis umpatan bahasa kasarnya.



Grafik 3.1 Data Umpatan Bahasa Kasar Palembang

3.1 Umpatan yang Menggunakan Kata Hewan

Khairani dkk., (2024) menyatakan bahwa istilah yang membandingkan manusia dengan hewan dianggap negatif karena menggunakan kata-kata yang berhubungan dengan hewan yang ditujukan kepada individu atau objek tertentu. Penggunaan istilah ini bertujuan untuk menghina seseorang dengan mengaitkannya pada sifat-sifat hewan. Karena sifat negatif dari hewan tersebut, banyak orang dan para pemain *Mobile Legends* menggunakan nama hewan sebagai umpatan/makian. Berikut ini jenis nama hewan

yang sering disebut dalam permainan *Mobile Legends*:

a) *Berok*

Berok merupakan salah satu bahasa Palembang yang dalam bahasa Indonesia, sebutan untuk jenis primata yang lebih dikenal dengan nama "monyet ekor panjang" atau "*macaque*" dalam bahasa Indonesia.



Gambar 3.1 Umpatan yang Menggunakan Kata Hewan (UKH)

Data UKH/1 di atas menunjukkan salah satu ungkapan bahasa kasar Palembang dengan sebutan *berok* atau monyet berekor panjang. Pada konteks data tersebut, pemain melontarkan kata kasarnya dengan sebutan "*bapakmu kek berok hutan*" yang artinya bapak kamu seperti monyet hutan. Dalam hal tersebut penggunaan kata "berok" dilontarkan untuk mendiskriminasi dengan menyamakan manusia dan binatang, terkait konteks pada data di atas adalah penutur melontarkan bahasa kasar tersebut karena merasa emosi kepada teman satu timnya sehingga membuat si penutur melontarkan kalimat kasarnya dengan menyamakan manusia dengan binatang.

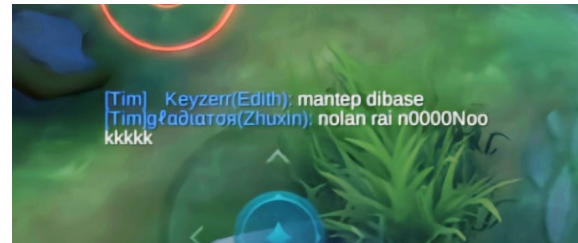
3.2 Umpatan yang Menggunakan Bagian Tubuh Manusia

Anggota tubuh merupakan susunan struktur yang dibuat oleh Tuhan secara sempurna. Semua anggota tubuh manusia memiliki cara

kerja yang masing-masing berbeda. Namun, tidak semua bagian tubuh dapat disebutkan dengan umum. Hal ini membuat manusia menyebutkan yang tidak umum agar merasa malu.

a) *Nonok*

Nonok atau *memek* dalam bahasa Palembang merupakan salah satu bagian anggota tubuh pada perempuan yaitu anggota tubuh bagian vital. Dalam KBBI *nonok* ialah vagina atau kelamin perempuan, kata kasar ini biasa disebut sebagai bentuk keemosionalan atau kekesalan seseorang terhadap suatu hal.



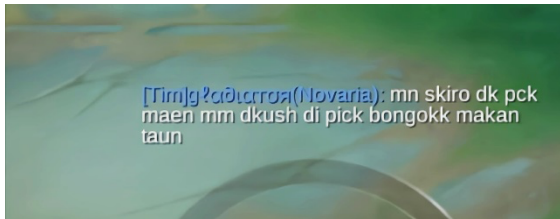
Gambar 3.2 Umpatan anggota tubuh (UAT)

Konteks data UAT/2 di atas menunjukkan seseorang mengumpatkan bahasa kasarnya dalam bahasa Palembang dengan sebutan "*Nolan rai nonok*" yang artinya muka Nolan seperti *nonok* (vagina). Bahasa yang sangat kasar tersebut dilontarkan oleh seorang pemain kepada teman satu timnya sebagai bentuk kekesalan dan emosionalnya. Pemilihan kata *nonok* / *memek* pada data di atas karena penggunaan kata tersebut menggambarkan ungkapan ekspresi kemarahan atau kekesalan yang kuat. Kata tersebut digunakan bertujuan untuk menghina seseorang secara serius dengan menyamakan dan menganggap orang tersebut memiliki bentuk muka yang sama dengan bagian vital pada perempuan. Namun dalam bahasa Indonesia *nonok* yang berarti *memek* (kemaluan perempuan).

3.3 Umpatan Menggunakan Kata Sifat

Kata sifat merupakan kata yang menunjukkan watak atau gambaran mengenai seseorang atau benda secara lahiriah. Kata ini diambil oleh manusia yang negatif saja untuk dijadikan sebuah umpatan yang dapat menyakitkan perasaan lawan (Almajid, 2019).

a) *Bongok*



Gambar 3.3 Umpatan yang Menggunakan Kata Sifat (UKS)

Konteks data UKS/3 di atas merupakan umpatan dengan menggunakan kata sifat yang bertujuan untuk menjatuhkan mental lawan atau tim sendiri. Bahasa kasar tersebut dilontarkan oleh pemain dikarenakan teman satu timnya yang tidak bisa bermain sehingga merugikan tim dalam pertandingan. Kata *bongok* dalam bahasa Palembang artinya *bodoh*. Pada data di atas, penggunaan kata *bongok* dilontarkan untuk mengejek atau merendahkan teman satu timnya.

3.4 Umpatan yang Menggunakan Kata Benda

a) Tahi/taik

Tai adalah kata yang tidak baku dari kata tahi. Tahi merupakan ungkapan dalam bahasa Mandarin yang berarti sedang buang air besar. Aktivitas ini dianggap memiliki nilai yang buruk di lingkungan (Masykur dalam Almajid, 2019). Tahi merupakan kotoran sisa metabolisme makhluk hidup yang

keluar dari anus makhluk hidup. Tahi memiliki sifat benda yang menjijikkan. Dengan itu manusia menjadikan tahi sebagai umpatan yang menggambarkan lawannya yang menjijikkan karena cara bermainnya.



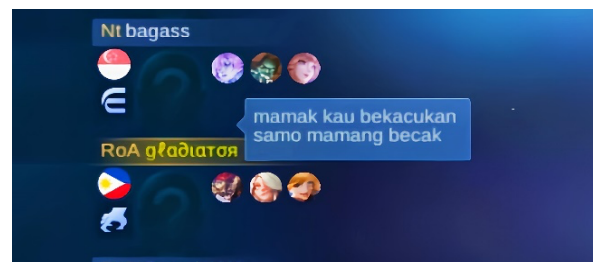
Gambar 3.4. Umpatan yang Menggunakan Kata Benda (UKB)

Data konteks UKB/4 di atas dilontarkan seorang pemain dikarenakan adanya salah satu pemain di timnya yang tidak bisa bermain sehingga membuatnya emosi.

3.5 Umpatan dengan Menggunakan Kata Kerja

a) *Kacuk*

Kacuk merupakan salah satu contoh umpatan kata kasar yang menggunakan kata kerja dalam bahasa Palembang yang artinya dalam bahasa Indonesia yang berarti berhubungan badan.



Gambar.5 Umpatan Kata Kerja (UMK)

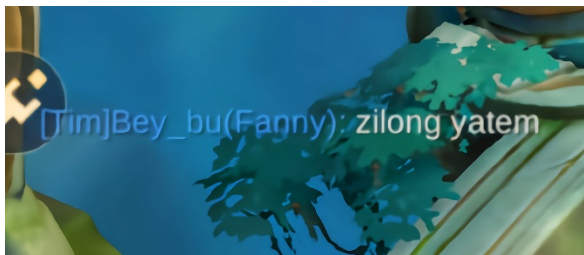
Dari data UMK/5 di atas merupakan penggunaan bahasa kasar yang menggunakan kata kerja, data tersebut memberikan kesan yang sangat kasar dengan artian mengatakan "Ibu mu

berhubungan badan dengan seorang tukang becak” hal tersebut memberikan efek serangan verbal yang dapat membuat lawan bicara emosional.

3.6 Umpatan keadaan orang

a) *Yaté*m

Umpatan keadaan orang merupakan umpatan di mana melihat keadaan orang yang akan diberi umpatan sesuai dengan keadaannya. Dengan para manusia sering menggunakan umpatan tersebut untuk merendahkan orang lain, salah satu kata kasarnya dalam bahasa Palembang yaitu *yaté*m atau yatim.



Gambar 6. Umpatan keadaan (UK)

Dari data UK/06 di atas menunjukan seorang pemain melontarkan bahasa kasar dengan sebutan anak yatim kepada teman timnya yang dianggap tidak bisa bermain, sehingga membuatnya kesal dianggap merugikan tim. Umpatan tersebut ditujukan untuk menghina keadaan seseorang.

Data yang dipaparkan di atas adalah salah satu contoh dari setiap jenis umpatan bahasa kasar. Jenis-jenis deskripsi umpatan bahasa kasar Palembang pada permainan *game online Mobile Legends* ditemukan sebanyak 15 data dari 6 jenis umpatan bahasa kasar yang terdiri dari dari umpatan kata hewan, umpatan anggota tubuh, umpatan kata sifat, umpatan kata benda, umpatan kata kerja, dan umpatan keadaan orang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahasa kasar dalam bahasa Palembang merupakan bentuk komunikasi yang umum di kalangan pemain *game Mobile Legends*. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya sifat kompetitif permainan, saling ejek antar pemain, serta kurangnya pemahaman akan dampak negatif dari penggunaan bahasa kasar.

Meskipun dianggap sebagai bentuk komunikasi yang biasa dalam komunitas *game*, penggunaan bahasa kasar tetap memiliki implikasi sosial dan psikologis yang perlu diperhatikan. Hal ini dapat berdampak pada hubungan antar pemain, rasa saling menghargai, serta iklim bermain yang kurang kondusif. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kesadaran pemain akan pentingnya komunikasi yang santun dan menghargai sesama, baik melalui edukasi, moderasi, maupun pembentukan norma-norma komunikasi yang lebih positif di dalam komunitas *game*. Dengan demikian, permainan dapat menjadi sarana hiburan dan interaksi yang lebih konstruktif bagi para pemain.

Pembahasan di atas sejalan dengan Wijana (2006) yang mendefinisikan bahasa kasar sebagai ungkapan atau kata-kata yang melanggar norma kesopanan yang berlaku dalam masyarakat. Bahasa kasar dapat berupa umpatan, kata-kata kotor, atau istilah yang merendahkan, dan biasanya digunakan dalam situasi yang emosional atau konflik.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa bahasa kasar sering digunakan oleh pemain *Mobile Legends* dalam konteks komunikasi. Terdapat enam jenis umpatan, termasuk umpatan yang menggunakan nama hewan, anggota tubuh, kata sifat, kata benda, kata kerja, dan keadaan orang. Bahasa kasar berfungsi sebagai ekspresi emosi, sering kali muncul saat pemain merasa frustrasi atau tertekan dalam permainan. Penggunaan bahasa ini dapat menciptakan ikatan sosial di antara pemain, meskipun juga dapat menyebabkan konflik. Penggunaan bahasa kasar memiliki dampak negatif, seperti meningkatkan ketegangan, menciptakan suasana permusuhan, dan berpotensi merusak hubungan antar pemain. Hal ini menunjukkan perlunya kesadaran akan etika komunikasi dalam lingkungan permainan. Pentingnya pembelajaran dan pemahaman tentang dampak penggunaan bahasa kasar, baik dalam konteks permainan maupun dalam interaksi sehari-hari, untuk mendorong komunikasi yang lebih positif dan efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Samsu, S. (2021). Metode penelitian: teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development. *Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA)* (Issue May 2021).
- Almajid, M. R. (2019). Tindak verbal abuse dalam permainan mobile legend di Indonesia: Kajian sosiolinguistik. *ESTETIK : Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2), 171.
<https://doi.org/10.29240/estetik.v2i2.1055>
- Ariana, S. (2011). *Bahasa ibu: Anak kandung yang ditirikan di tengah gempuran* (Issue August).
- Aulia Tri Utami, Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2022). Dampak game mobile legends terhadap pola interaksi sosial siswa kelas v di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 899–907.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2710>
- Fajri, L. M. I. dkk. (2017). Perilaku berbahasa youtuber gaming mobile legends. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 6(April 2022), 5–24.
[http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Fratwi, R., & Jumaidin, L. O. (2023). *Fenomena perilaku kekerasan simbolik pemain*. 5(1), 1–12.
- Indah Permata Sari, & Nurwahyuni. (2022). Dampak game online mobile legends terhadap perkembangan emosi siswa kelas v sdi. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1038–1046.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2798>
- Kaharuddin. (2021). Kualitatif: Ciri dan karakter sebagai metodologi. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, IX(1), 1–8.
<http://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium>
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). (n.d.-a). *Kamus Versi Daring*. Retrieved August 5, 2024, from <https://kbbi.web.id/puki>
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). (n.d.-b). *Kamus Versi Daring*. Retrieved August 5, 2024, from <https://kbbi.web.id/mak>
- Khairani, T., Arifati, W., & Ginanjar, B. (2024). Eufemisme dan disfemisme pada kolom

- komentar postingan tentang kebijakan baru masuk perguruan tinggi negeri. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 173. <https://doi.org/10.29300/disastra.v5i2.3237>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Sukmono, N. D. (2020). Sarkasme pada post-literasi dan pra-literasi dalam media youtube (kanal game online). *Jurnal Pendidikan Modern*, 5(3), 102–113. <https://doi.org/10.37471/jpm.v5i3.90>
- Tjahyanti, L. P. A. S. (2020). Pendeteksian bahasa kasar (abusive language) dan ujaran kebencian (hate speech) dari komentar di jejaring sosial. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 07(9), 1689–1699.
- Wahdiyati, D., & Dwi Putra, R. (2022). Kekerasan verbal dalam konten gaming di youtube (analisis isi kualitatif konten ulasan permainan online minecraft dan mobile legend pada akun youtube miuveox dan brandonkent everything). *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(02), 203–218. <https://doi.org/10.36418/jist.v3i2.358>
- Wijana, I. D. P. dan M. R. (2006). *Sosiolinguistik: Kajian teori dan analisis* (Edisi Pert). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.